

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “**Studi Kelayakan Media Belajar Virtual Learning Berbasis Game Unity 5 Pada Mata Pelajaran Basic Skill di SMKN 12 Kota Bandung**”, Pada studi pendahuluan ditemukan masalah-masalah yang dialami oleh peserta didik bahwa, 9% dari peserta didik mengatakan bahwa masalah yang mereka alami terdapat dari pengajar mereka, 39% peserta didik mengatakan bahwa masalah yang mereka alami terdapat dari ketersediaan alat, 26% dari peserta didik mengatakan berbagai masalah lain (peserta didik malas dan tidak memperhatikan pengajar), dan 26% peserta didik mengatakan bahwa tidak ada kendala dari mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil data tersebut penulis ingin membantu mengurangi masalah ketersediaan alat yang dialami oleh peserta didik dengan menggunakan teknologi *augmented reality* yang terdapat pada aplikasi media belajar *virtual learning*. Berdasarkan masalah tersebut maka dengan menerapkan media belajar sebagai penyelesaian dari masalah tersebut maka, bagaimana kelayakan media belajar *virtual learning* untuk pembelajaran peserta didik dalam mata pembelajaran *Basic Skill* di SMK Negeri 12 Bandung. Menganalisis kelayakan media belajar *virtual learning* sebagai media belajar dan dampaknya terhadap pembelajaran peserta didik. Analisis data menggunakan metode penelitian kuantitatif yang diperuntukan untuk menguji kelayakan suatu media belajar yang telah dibuat sebagai bahan ajar di SMKN 12 Bandung dilihat dari kenaikan *gain* pada aspek kognitif serta aspek afektif. Karena media ini bertujuan sebagai alat bantu peserta didik dan mengantisipasi masalah yang terjadi di kelas, seperti kekurangan alat. Aplikasi yang digunakan merupakan media belajar yang memanfaatkan teknologi *augmented reality*. Teknik pengumpulan data yang digunakan melakukan *pre-test* yang dilanjutkan dengan melakukan *treatment* selama dua kali pertemuan dan melakukan *posttest* di akhir pertemuan. Dari hasil penelitian, didapatkan kenaikan (*gain*) pada hasil belajar peserta didik setelah melakukan *treatment* sebesar 58% yang menunjukkan bahwa media belajar *virtual learning* layak digunakan sebagai media belajar pendukung di SMKN 12 Bandung pada mata pembelajaran *Basic Skill*. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan *gain* meningkat sebesar 58% dari nilai *pretest* dengan nilai rata-rata sebesar 48,16 yang meningkatkan hasil nilai *posttest* dengan nilai rata-rata 78,31.

Kata kunci : *virtual learning*, *unity5*, *augmented reality*, studi kelayakan, media belajar, SMKN 12 Bandung, media belajar pendukung.